

Legendär schlecht: Donald Trump's Real Estate Tycoon

SCHLAG DEN DONALD



ZEUGNIS

5

»Ich hätte etwas Besseren von einem Produkt erwartet, das den Namen Donald Trump trägt. Das Spiel ist nicht wirklich die Zeit wert, es zu spielen.«
Gameyum.com 2012, 1 von 5 Sternen

»Das Spiel ist gar nicht mal so alt, die Grafik sollte also erheblich schöner sein – Transport Tycoon sieht besser aus.«
DeafGamers.com 2004, 4 von 10 Punkten

»Doch obwohl das monotone Gameplay auf Dauer ermüdet, spielt sich Real Estate Tycoon für Fans von Wirtschaftssimulationen ganz Spaßig.«
GameSpot.com 2004, 7,2 von 10 Punkten für die verbesserte N-Gage-Version



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Einer seiner Lieblinge im Aufbaugenre ist SimCity 2000 aus dem Jahr 1993. Umso peinlicher findet er das neun Jahre später veröffentlichte Städtekaufspiel mit Witz ... äh ... Gallionsfigur Donald Trump.

Mit einer Zeitmaschine reisen wir ins Jahr 2002, um Donald Trump zu stoppen – zumindest beim Immobilienduell in einem Billigspiel-Kuriosum.

Von Heinrich Lenhardt

Als gäbe es nicht schon genug Dinge, für die man sich als deutscher Staatsangehöriger schämen müsste: Gartenzwerge, Dschungelcamps – und nun auch noch Donald Trump. Denn am Aufstieg des amerikanischen Immobilienmoguls und polterfreudigen Präsidentschaftskandidatenanwärters sind deutsche Behörden indirekt mit schuld. 1885 wanderte dessen Großvater Friedrich Trump aus dem rheinland-pfälzischen Kallstadt in die USA aus und nahm die amerikanische Staatsbürgerschaft an. Als ihn nach einigen Jahren das Heimweh packte und er zurück in die alte Heimat ziehen wollte, verwehrte das zuständige Amt die Wiedereinbürgerung. Trump wurde unterstellt, dass er sich ja nur vor der deutschen Wehrpflicht habe drücken wollen, er möge mal schön Amerikaner bleiben. Das tat er dann auch, war als Restaurantbetreiber im Wilden Westen erfolgreich und pflanzte sich fort. Zwei Generationen später haben wir den Salat, beziehungsweise den Donald. Der Enkel hat den an die Sprachgewohnheiten der neuen Heimat angepassten Familiennamen zum weithin bekannten Markenzeichen gemacht: Trump-Immobilien, Trump-Universität, Trump-Steaks (nicht zu verwechseln mit ordinären Rumpsteaks) – keine Branche scheint vor der Trumpisierung sicher zu sein.

Ein Trump-Computerspiel erschien bereits 2002, doch heute ist es nahezu vergessen. Aus gutem Grund, wie wir beim Ausgraben der Aufbauleiche feststellen mussten. Und auch daran sind wir Deutschen schuld!

Geschäfte mit der Billigklitsche

Dafür, dass Donald den Namen Trump so gerne mit »Qualität« gleichsetzt, war er beim Spiele-Lizenzdeal wenig wählerisch. Donald Trump's Real Estate Tycoon erschien bei Activision Value, einem Label für billige bis mittelpreisige Software. Die Value-Marke erfreute die Massenmarkt-Zielgruppe mit den Jagdsimulationen der Cabela's-Reihe und diversen Wirtschaftsspielen der »Tycoon«-Klasse, nach dem Erfolg von Rollercoaster Tycoon war das ja ein Titelzusatz mit Kassenklingelversprechen. Und wer wäre ein besserer Titelstar für ein Immobilienspiel als »The Trumpster« persönlich? Dem Milliardär ist

schließlich nicht nur der Erfolg in die Wiege gelegt, sondern auch ein Millionenerbe, das sein Vater beim Häuserschachern in New York verdiente. Vom Tellerwäscher zum Millionär war gestern, ein wahrer Trump geht den harten Weg vom Millionär zum Milliardär!

Doch ähnlich wie der Mogul seinen Namen gerne an Gebäude schreiben lässt, die er zwar gekauft, nicht aber selbst gebaut hat, handelt es sich bei seinem Computerspiel um etikettenschwindlerische Zweitverwertung. Als Engine-Fundament des vermeintlichen Neubaus dient Pizza Connection 2, eine 2000 veröffentlichte Wirtschaftssimulation vom – da haben wir's – deutschen Entwickler Software 2000. Doch während die Teigfladen-Strategie wenigstens mit witzigen Ideen wie Eigenbau-Pizzen punktete (Wie wär's mit Ananas-Anchovi?), ist Real Estate Tycoon eine ebenso dröge wie seichte Zahlenverwaltung mit dem Unterhaltungswert



Mehr als ein paar müde Statistikkurven gibt das Raff-Duell mit Donald Trump nicht her. Kann unser Pariser Neubau in bester Lage die Bilanz retten?



Wohnraumvernichtung in 73 Monaten: Das Hauptspiel wird erst nach Absolvierung von fünf eintönigen Missionen freigeschaltet.

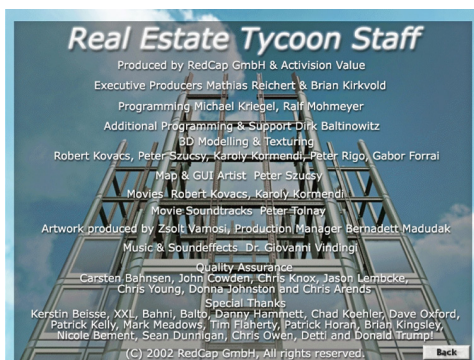
DONALD TRUMP'S REAL ESTATE TYCOON

Genre: Wirtschaftssimulation
Publisher: Activision
Entwickler: Red Cap
Veröffentlichung: 11/2002
Legendär, weil: ... bislang noch kein Computerspiel-Namenspatte dem Weißen Haus so nahe gekommen ist.
Schlecht, weil: ... es dem Schlummer-Spielablauf an jeglicher Trump-Schritte mangelt. Jenseits der Packung lässt sich der Namenspatte nicht blicken.
Fazit: Trump treibt falsches Spiel: Müde Mogelpackung mit dem Motz-Mogul.

eines Bausparkassengesetzestextes. Wer ob der gebäudehaltigen Bilder eine Art SimCity-Klon erwartet, wird herb enttäuscht. Es mangelt an spielerischer Freiheit, interessanten Aufgaben – und vor allem an demjenigen, der normalerweise gar nicht genug Öffentlichkeit bekommen kann: Donald Trump.

Wo in der (Spiel-)Welt ist Donald Trump?

Auf der Packung guckt uns ein Foto des Namenspaten sehr energisch an, auch wenn man die vollendete Ruchlosigkeit des Trump-Blicks nur mit einer Lupe richtig würdigen kann, so klein ist das Konterfei abgebildet. Die Niedlichkeit des Schriftzugdesigns will nicht so recht zu Porträt und markiger »Miss dich mit dem König!«-Aufforderung passen. Der König, mit dem wir es aufnehmen sollen, bleibt im eigentlichen Spiel jedoch unsichtbar. Der gesichtslose Computergegner wurde einfach »Donald Trump« getauft, was auch



Credits und Grafik-Recycling enthüllen die deutsche Mittäterschaft: Real Estate Tycoon ist ein abgespeckter und spaßbefreiter Ableger von Pizza Connection 2 (unten).



die schlichteste Künstliche Intelligenz als schweren Affront empfinden könnte. Die männliche Stimme, welche die Missionsziele zu Beginn einer neuen Aufgabe vorliest, klingt ein wenig nach Trump, aber ganz sicher sind wir uns bezüglich der Authentizität nicht. Denn der Promi wird in den Credits lediglich unter »Special Thanks« erwähnt, dafür mit standesgemäßem Ausrufezeichen.

Unsere Aufgabe lautet, durch Bau, Erwerb, Vermietung und Verkauf von Immobilien mehr Geld zu verdienen als Rivale Trump, dessen unheilvolle Präsenz man vor dem geistigen Auge beschwören muss. Nicht etwa ein digitalisierter Donald erklärt uns im Tutorial die Feinheiten von Grundstückswahl und Kreditaufnahme, sondern die beruhigende Telefonzentralenstimme einer anonymen Sprecherin. Wer bei dieser CD-ROM-Veröffentlichung auf spektakuläre Trump-Videoclips hofft, wird also bitter enttäuscht: Da werden keine Frauen beleidigt oder Wasserflaschen geschwungen, keine Grenzmauern beschworen oder Migranten attackiert, nicht mal ein Steak wird verzehrt oder ein Untergebener gefeuert. Näher man sich dem Produkt mit den Trump-Fernsehbildern von 2015/16 vor Augen, ist die Enttäuschung groß. Dass Real Estate Tycoon neben Präsentationsproblemen auch spielerische Defizite hat, war schon in seinem Erscheinungsjahr 2002 deutlich.

Spielerischer Sanierungsfall

In fünf Städten erwerben wir Gebäude und Grundstücke, um diese gewinnbringend zu bebauen, zu vermieten und zu verkaufen. Die Gestaltungsmöglichkeiten halten sich in Grenzen: Wir dürfen entscheiden, wie viele der maximal zwölf Etagen für Wohnungen, Büros oder Geschäfte genutzt werden. Außerdem gibt's noch den Qualitätsschieberegler, mit dem sich vorhandene Immobilien sanieren lassen. Detaillierte Daten und Markttrends sind Fehlanzeige, zur Orientierung gibt es nur eine Lagebewertung. Daraus ergibt sich die einzig wahre Strategie: billige runtergekommene Objekte in guten Gegenden erwerben, luxussanieren und mit Gewinn vermieten oder verkaufen. Trumps Vater wäre stolz! Zur Zwischenfinanzierung schmeißen uns vier Banken Kredite nach, dazu wird man mit zehn Millionen Dollar geschenktem Startkapital beglückt. Klar, als Kind reicher Eltern hatte man schon immer Spaß an der kapitalistischen Weltordnung. Nur Spielspaß lässt sich so nicht erkaufen.

Das Immobilien-Duell mit Trump Enterprises entpuppt sich als müder Bilanzvergleich, bei dem wir und der Computergegner stupide vor uns hin dealen. Um diesen Modus freizuschalten, quälen wir uns zunächst durch fünf Missionen. Hier gibt es herzerwärmende Ziele wie »In New York 20 Wohnungen in Büros konvertieren«. Ach, was hätte man das nicht hübsch präsentieren können: Hilflöse Rentnerinnen werden zwangsgeräumt, während Donald mit bebender Föhnwelle »die Mexikaner« beschuldigt und kritische Journalisten vom Gelände zerren lässt. Aber



Der Bauherr hat erstaunlich wenig zu entscheiden: Geschwindigkeit, Qualität und Unterteilung in Wohnungen, Büros und Läden – fertig ist der nächste Möchtegern-Trump-Tower.

nein, auch bei diesen Aufgaben glänzt der Namenspatte durch Abwesenheit. Dafür sind Designschnitzer umso auffälliger: Das Spieltempo lässt sich nicht ändern, und während der Nachtphase kommt es immer wieder zu einer nervigen Zwangspause. Denn nur während der bizarren Bürostunden von 6 bis 22 Uhr Ortszeit sind Transaktionen erlaubt. Die auf der Packung versprochenen »tausenden Optionen für endloses Gameplay, das nie langweilig wird« müssen unter dem Einfluss einer Flasche Trump-Wodka getextet worden sein. Und ja, Trump-Wodka gibt es wirklich.

Kandidat für neue Genres

Als Software-Tycoon ist Donald Trump nicht in die Annalen eingegangen, was angesichts dieser lieblosen Billigproduktion wenig verwundert. Der Namenspatte muss seinerzeit fortgeschritten geldbedürftig gewesen sein, anders lässt sich diese Lizenzpeinlichkeit kaum erklären. Und, Moment Mal: Ist das nicht derselbe Trump, der 2012 auf Twitter polterte, »Videospiel-Gewalt und -Verherrlichung« erschaffe »Monster«? Na ja, in diesem Fall wohl Monster der Langeweile.

Vielleicht entdeckt Donald das Spielelementer ja wieder, wenn es nichts werden sollte mit dem Präsidentenamt. Der glanzvolle Markenname Trump wird heutzutage ja nicht nur mit Immobilien in Verbindung gebracht, sondern würde sich auch für viele andere Konzepte anbieten, zum Beispiel den Grenzmauer-Baumanager 2016 oder einen Politik-Simulator mit Brandstifter-Dialogoptionen. Vielleicht auch ein Zeitreise-Abenteuer, bei dem wir Opa Trump bei der Wiedereinwanderung nach Deutschland helfen müssen, um den politischen Aufstieg seines Enkels zu verhindern. Den Unterhaltungswert von Donald Trump's Real Estate Tycoon zu überbieten, sollte doch ein Leichtes sein. ★



Videospiele erzeugten Monster, sagte Trump 2012. Ob er damit Real Estate Tycoon meinte?